

*Novel Texte*

## Prolog:

prologText T

T000: &amp;nbsp;

T001: 198 n.D.

T002: Die Drachenkriege sind seit fast 200 Jahren vorbei.

T003: Obwohl mit den letzten verbleibenden Drachen Frieden geschlossen wurde, halten diese sich nun überwiegend im Verborgenen auf.

T004: Nur selten bekommt man einen von Ihnen zu sehen.

T005: Nach einer längeren Reise kommst du gerade in einem kleinen Dorf an.

T006: Du stammst aus einer, in deiner Heimat, angesehenen Familie von Abenteurern.

T007: Da du jedoch der Jüngste in deiner Familie bist, steht dir das große Glück zu jegliche Botengänge zu erledigen. Von solch einem Botengang kommst du gerade.

T008: Du bist hungrig und sehnst dich nach einem Bett als du am Ende der Straße ein Gasthaus entdeckst.

novelPage N

N000:

<h1> Shortcuts </h1><p><b> F8: </b>      Save <br><b> F9: </b>  
                          Load <br><b> M: </b>      Open/Close  
 Menu<br><b> C: </b>      show Credits<br></p>

*Szene Gasthaus:*

narrator N; dwarf D

//P betritt Gasthaus

N000: Du betrittst das Gasthaus.

N00I: Es ist nicht gerade viel los und die Stimmung wirkt betrübt.

N002: Aber da du nur Essen und ein Quartier für die Nacht suchst, stört dich das nicht weiter und du begibst dich zum Bartresen.

//P begibt sich zum Bartresen

N003: Als du dich setzt, erscheint auch schon der Gastwirt.

D000: Willkommen im besten Gasthaus weit und breit! :)

N004: Er begrüßt dich herzlich. Jedoch ist ihm anzumerken, dass ihm etwas Sorgen bereitet.

N005: Du bestellst etwas zu essen.

D001: Das tut mir aber leid. Bedauerlicherweise kann ich dir nichts zu essen anbieten.

D002: Kein Gasthaus hier in der Gegend kann das!

D003: Nicht seitdem wir von dem Drachen heimgesucht werden. Er hat all unsere Felder zerstört und unsere Vorräte sind fast aufgebraucht. Es reicht gerade einmal noch für uns selbst.

D004: Ohne jemand mutigen der den Drachen besiegt weiß ich nicht wie es weiter gehen soll.

D005: Aber gut. Du siehst müde aus und ich will dich nicht mit unseren Problemen belästigen.

D006: Ich kann dir zwar kein Essen anbieten, aber dafür einen Krug des besten Mets, den es gibt!

//Entscheidung -> Met trinken

D007: Hier, bitte sehr! Lass es dir schmecken!

D008: Diesen Met gibt es exklusiv nur in diesem Dorf. Haben wir alles unserem Geheimrezept zu verdanken :)

D009: Wir können ihn nur noch anbieten, da die Zutaten importiert werden.

D010: Mal sehen, wie lange die Händler sich noch hierher trauen. Nicht, dass sie fürchten von dem Drachen gefressen zu werden.

//Entscheidung -> helfen

D011: Wirklich?! Das wäre wirklich wunderbar!

D012: Am besten du gehst zu Ruby.

D013: Sie weiß über alles Bescheid. Sie kann dir bestimmt sagen wo die Drachenhöhle liegt.

D014: Du kannst Ruby morgen früh in ihrem Laden finden. Am besten schläfst du jetzt erstmal eine Runde. Ich lasse dir sofort ein Zimmer herrichten!

N006: Du übernachtet also im Gasthaus und machst dich am nächsten morgen auf den Weg zu Rubys Laden.

//weiter Gasthaus

D015: Genieße ihn! Solange wir noch welchen haben.

//Entscheidung -> Met trinken 2

D016: Es freut mich immer wieder zu sehen, dass es meinen Gästen schmeckt.

D017: Wie gefällt dir sonst so unser kleines Dorf?

D018: Ich weiß momentan macht es nicht viel her. Aber bevor der Drache da war ... eine wahre Pracht!

//weiter Gasthaus

D019: Du verträgst aber ganz schön viel...

//Entscheidung -> Met trinken 2

D020: Habe ich dir schon gesagt, dass es diesen Met auch nur in unserem Dorf gibt?

D021: Wir einheimischen nennen ihn auch Drachenblut...

D022: ...wie ironisch, dass das momentan das Einzige ist, was wir verkaufen können.

//weiter Gasthaus

N007: Plötzlich ruft ein Mitarbeiter den Gastwirt zu sich.

N008: Beide sind in eine aufgeregte Diskussion vertieft und verschwinden in einem Nebenraum. Bis der Wirt schließlich wieder an den Tresen zurückkehrt.

D023: Jetzt sind auch unsere Met Vorräte aufgebraucht und kein Händler traut sich mehr in unser Dorf.

D024: Hoffentlich findet bald jemand eine Lösung für dieses Drachenproblem!

N009: Du beschließt nun doch dem Dorf zu helfen.

N010: Schließlich war das ein sehr guter Met und es wäre doch schade, wenn du nie wieder davon trinken könntest ... Außerdem könntest du so deiner Familie beweisen, dass du auch ein Abenteurer bist!

N011: Als du dem Wirt von deinem Beschluss erzählst, ist er überglücklich.

### ***Szene Laden:***

narrator N, tiefling T

//Laden betreten

N000: Am nächsten Morgen machst du dich auf den Weg zu Rubys Laden.

N001: Der Met war wohl ein bisschen stärker als gedacht und so ist es erst Mittag als du dich zu Rubys Laden begibst.

N002: Du betrittst den Laden und willst dich gerade ein bisschen umschaun, als eine junge Tieflingdame aus einem Nebenzimmer kommt und dich begrüßt.

//mit Ruby reden

T000: Hallo, Ich bin Ruby.

T001: Willkommen in meinem Laden! Wie kann ich dir helfen?

N003: Du erzählst ihr, von Gestern Abend und, dass der Gastwirt dich geschickt hat.

T002: Ach ja, zu Andvari geh ich immer gerne. In seinem Gasthaus ist normalerweise immer so viel los :)

T003: Natürlich helfe ich dir gerne! Das Drachenproblem betrifft mich ja genauso sehr wie alle anderen in unserem Dorf auch.

T004: Man munkelt, dass der Drache seine Höhle in den Bergen hat und sich dort meistens versteckt.

T005: Es wäre wirklich schön, wenn er aufhören würde uns heimzusuchen.

T006: Einige denken ihn zu töten wäre die einzige Lösung... Ich denke nicht, dass man das tun sollte. Es wird schon einen Grund haben, wieso der Drache jetzt erst aufgetaucht ist...

T007: Vielleicht lässt sich die Sache ja friedlich klären? Denke doch an meine Worte, wenn du ihm begegnest.

T008: Aber genug, ich schweife ab. Du musst los!

//Ruby bietet Geschenk an

T009: Aber davor würde ich dir gerne etwas mitgeben, was dir auf deiner Reise vielleicht helfen könnte.

T010: Was möchtest du mitnehmen?

T011: Leider habe ich mein letztes Schwert heute Morgen verkauft, aber vielleicht findest du ja etwas anderes. Was möchtest du mitnehmen?

T012: Ich hoffe mein Geschenk wird dir auf deiner Reise behilflich sein. Viel Glück!

//Protagonist macht sich auf den Weg

N004: Du bedankst und verabschiedest dich bei Ruby, bevor du dich schließlich auf den in die Berge machst.

### ***Szene Unterwegs1Goblins:***

## narrator N

//Unterwegs -- Hilfeschreie aus der Ferne

N000: Du bist schon eine Weile unterwegs als du plötzlich wildes Geschrei hörst.

N001: Darunter befindet sich eine kaum hörbare Hohe Stimme, welche um Hilfe schreit, weshalb du beschließt, nachzusehen.

N002: Die Stimmen führen dich immer tiefer in den Wald, bis du schließlich deren Ursprung erkennen kannst.

N003: Sie kommen von einer Gruppe Goblins, welche sich im Wald niedergelassen haben.

N004: Die hohe Stimme stammt von einer kleinen Fee, die von den Goblins in einem Käfig gefangen gehalten und kräftig durchgeschüttelt wird.

//Protagonist wird von Goblins entdeckt

N005: Gerade als du überlegst was du tun sollst, hörst du hinter dir ein wütendes Grummeln.

N006: Du drehst dich um und ein weiterer wütender Goblin steht hinter dir.

N007: Er hebt seine Keule, ruft nach seinen Gefährten und macht sich bereit dich anzugreifen.

//Entscheidung: friedliche Lösung

N008: Du suchst das Gespräch und versuchst die Sache friedlich zu regeln.

N009: Jedoch können oder wollen die Goblins dich nicht verstehen und stürzen auf dich los.

N010: Du wirst von Ihnen überwältigt und niedergeschlagen.

N011: Als du wieder zu dir kommst, ist es bereits dunkel.

N012: Du hängst kopfüber, gefesselt an einem Baumstamm, während die Goblins wieder an ihrem Lager sitzen und sich, wie es scheint, Geschichten erzählen oder sie machen sich über dich lustig...schwer zu sagen, da du ja kein Goblin sprichst.

//Goblins schlafen ein & P löst Fesseln

N013: Du beobachtest eine ganze Weile das Geschehen, bis die Goblins schließlich einschlafen.

N014: Kurz vor Tagesanbruch schaffst du es doch noch deine Fesseln zu lösen und fällst zu Boden.

N015: Zum Glück haben sie nichts bemerkt und du rappelst dich leise auf.

//Entscheidungsmöglichkeit: Davonrennen

N016: Du versuchst dich so langsam und leise wie möglich davonzuschleichen.

//Entscheidung: Angriff

N017: Mutig wie du bist, machst du dich zum Gegenangriff bereit!

N018: Du machst dich zum Angriff bereit...

N019: ...krrchhh...

N020: ...der Ast, den du übersehen hast, ist kaum zu überhören, als du auf ihn trittst.

N021: Die Goblins wachen auf und machen sich ebenfalls zum Angriff bereit.

## ***Szene Unterwegs1GoblinsAttack:***

narrator N

//Protagonist hat Waffe, mit der er Goblins besiegen kann

N000: Du ziehst deine Waffe und mit viel Geschick (und vielleicht auch viel Glück) schaffst du es die Goblins zu besiegen!

//Protagonist hat keine Waffe und wird von Goblins besiegt

N001: Voller Selbstvertrauen und fest entschlossen, alle zu besiegen, begibst du dich in den Kampf.

## ***Szene Unterwegs2Fee:***

narrator N, fairy F

N000: Du schnappst dir den Käfig mit der Fee und möchtest so schnell wie möglich verschwinden.

N001: Da fällt dir auf einmal ein seltsamer Stein auf. Er wirkt irgendwie wertvoll.

//P packt Stein ein

N002: Du packst den Stein in deine Tasche und läufst weiter.

//P lässt Stein liegen

N003: Du lässt den Stein liegen und läufst weiter.

//P und F lernen sich kennen

N004: In sicherer Entfernung befreist du die Fee aus ihrem Käfig.

F000: Vielen Dank, dass du mich gerettet hast! Du bist mein Held! Ich heiße übrigens Amalya :)

N005: Amalya ist sehr neugierig und fragt dich über alles aus. Also erzählst du ihr von dem Gastwirt Andvari und Ruby und, dass du jetzt auf der Suche nach der Drachenhöhle bist.

F001: Oh, ich weiß wo die Drachenhöhle ist. Ich kann dir den weg zeigen!

N006: Ihr macht euch also gemeinsam auf den Weg.

//P und F rätseln über Stein -- nur möglich, wenn Stein im Inventar

N007: Unterwegs versucht ihr herauszufinden, was für einen Stein du da bei den Goblins eingesammelt hast.

F002: Ich weiß nicht, wo sie den herhaben. Den hatten sie schon als sie mich gefangen genommen haben.

F003: So wie sie sich benommen haben muss er wohl sehr wertvoll sein...aber mehr weiß ich darüber auch nicht.

F004: Ich finde ihn jedenfalls sehr hübsch! :)

//Eingang der Drachenhöhle wird erreicht

N008: Das letzte Stück eures Weges führt einen steilen Berghang hinauf, welcher an einem kleinen Felsvorsprung endet.

F005: Wir sind da! Da drin befindet sich die Höhle des Drachen.

N009: Ihr steht vor einem großen Höhleneingang.

N010: Aber als du dich umdrehst bietet sich dir ein noch viel beeindruckenderer Anblick!

N011: Von hier oben kannst du über das gesamte Tal sehen.

//es wurde viel Zeit mit den Goblins verschwendet -> schlechtes Wetter

N012: Jedoch verleiht ihm das schlechte Wetter ein erschreckendes Aussehen.

N013: Das heranziehende Unwetter bereitet dir nicht gerade viel Mut.

//wenig Zeit verschwendet -> gutes Wetter

N014: Ihr könnt gerade noch die untergehende Sonne betrachten.

N015: Dieser wunderschöne Anblick verleiht dir ein Gefühl alles schaffen zu können und du vergisst fast, weshalb du hier bist.

//Höhle betreten

F006: Wir sollten weiter gehen!

N016: Du drehst dich wieder der Fee zu und ihr betretet gemeinsam die Höhle...

### ***Szene Drachenhort:***

narrator N, fairy F

//P und F betreten Höhle

N000: Als ihr in die Höhle eintretet herrscht totale Finsternis.

N001: Ihr lauft langsam weiter und allmählich wird es heller...

N002: Vorsichtig tastet ihr euch an das Ende der Höhle voran, bis ...

//sie entdecken schlafenden Drachen

F000: Aaahhhhhhhh!!!

N003: Ihr steht plötzlich einem riesigen schlafenden Drachen gegenüber.

N004: Neben dir zittert Amalya vor Angst. Du erkennst, wie sie sich anstrengt nicht nochmal loszuschreien.

F001: I-i-ich d-d-dachte nicht, dass er so groß ist...

F002: G-g-glaubst du e-e-er hat mich gehört?!

N005: Pfffff!

N006: Schnaubend steht der Drache auf.

N007: Schon im Liegen war dieser riesig, aber jetzt wird er immer größer, bis er in seiner vollen Größe wütend vor euch dasteht.

N008: Ihr steht einem riesigen wütenden Drachen bevor.

//P schlägt vor ins Inventar zu schauen

F003: Tu doch etwas!

F004: Vielleicht hast du ja etwas Nützliches dabei! O-o-oder Ruby hat Recht und man kann die Sache doch i-i-irgendwie friedlich lösen!

//Entscheidung: einfach angreifen

N009: Dein Mut ist bewundernswert, deine Intelligenz jedoch nicht. Wer greift einen Drachen mit bloßen Händen an?!

N010: Voller Selbstvertrauen stellst du dich dem Drachen entgegen...

N011: Ein böser Fehler!

//Entscheidung: ins Inventar schauen

N012: Du wirfst einen Blick in deinen Rucksack und ziehst den alles entscheidenden Gegenstand heraus...

//Entscheidung: Stab

N013: Du nimmst deinen Stab und stellst dich todesmutig dem Drachen entgegen...

N014: Du greifst einen feuerspeienden Drachen mit einem Holzstock an...wer hätte gedacht, dass das schief gehen kann!

//Entscheidung: Umhang

N015: Du erinnerst dich an Rubys Worte...friedliche Lösung!

N016: Du kniest vor dem Drachen nieder und bietest ihm deinen Umhang als Geschenk an.

N017: Der Drache scheint kurz verwirrt aber immer noch wütend...

N018: ...der Umhang ist ja auch viel zu klein!

//Entscheidung: Schwert

N019: Du greifst zu deinem Schwert und stellst dich dem Drachen entgegen!

//Entscheidung: Stein

N015:

N020: Du kniest nieder und bietest dem Drachen als Geschenk den wunderschönen Stein an.

N021: Auf einmal wird der Drache ganz ruhig und friedlich...

N022: Er nimmt den Stein vorsichtig an sich.

N023: Plötzlich fängt der Stein sich an zu bewegen...

N024: Da erkennst du...es ist gar kein Stein, sondern ein Ei!

N025: Aus dem Ei schlüpft ein kleines Drachenbaby, welches von seiner Mutter liebevoll betrachtet wird.

//Entscheidung: Weglaufen

N026: Du schreist Amalya zu, dass sie fliehen soll...

N027: ...so schnell du kannst rennst du ihr hinterher...

N028: Jedoch zu langsam!

## ***EndingBadGoblins:***

narrator N

N000: Du trittst den Goblins zwar mutig, aber ohne richtige Waffe entgegen.

N001: Unglücklicherweise sind diese dir zahlenmäßig überlegen und ziemlich wütend.

N002: So sehr du es auch versuchst, sie sind einfach zu viele...

N003: Du wirst von den Goblins besiegt!

### ***EndingBadDragon:***

narrator N

N000: Du spürst, wie es in der Höhle schlagartig heißer wird...

N002: Das letzte was du wahrnehmen kannst ist der fürchterliche Schrei eines Drachen, bevor du von glühenden Flammen umgeben wirst.

### ***EndingSadDragon:***

narrator N

N000: Es ist fast so als würdest du gar nicht selbst kämpfen.

N001: Als würde das Schwert sich von selbst bewegen...

N002: Du schlägst und weichst ein paar Mal aus ...

N003: ... bis du dem Drachen schließlich den Todesstoß verpasst!

N004: Mit einem qualvollen Schrei geht dieser zu Boden und regt sich nicht mehr.

N005: Plötzlich fängt dein Rucksack an sich zu bewegen...

N006: Du schaust hinein und ziehst den Stein heraus, welcher anfängt Risse zu bekommen...

N007: Als der Stein ganz auseinanderfällt, hältst du plötzlich einen kleinen Drachen in den Armen...

N008: Er schaut dich erwartungsvoll mit seinen großen Kulleraugen an.

N009: Da wird dir klar ...

N010: Der fürchterliche Drache war gar nicht so böse, sondern nur auf der Suche nach seinem Baby...

N011: und du hast sie umgebracht.

### ***EndingHappyDragon:***

narrator N

N000: Du betrachtest die Familie noch eine Weile und trittst dann den Rückweg an.

N001: Im Dorf angekommen beschließt du mit Amalya noch eine Weile dort zu bleiben.

N002: Drachenangriffe gibt es seitdem jedoch keine mehr...

N003: Im Dorf wirst du als Held gefeiert und zum Ehrenbürger erklärt.

N004: Du besuchst die Drachen noch ein paar Mal, um zu sehen, wie es ihnen geht...

N005: Bis du schließlich deine Heimreise antrittst, um deiner Familie von deinem Abenteuer zu berichten.

### ***Epilog:***

narrator N

N000: Bad End



N001: Sad End

N002: Happy End

*Credits:*

# Credits

Story: Tamara Auber  
Texte: Tamara Auber  
Bilder:  
Titelbild: Janina Bach